NetMech-Demo

Mit der NetMech-Demo starten Sie über Netzwerk oder Modem in eine Vielfalt von Echtzeit, Mehr-Spieleraufträgen aus MechWarrior 2. Das Programm stellt Sie gegen einen Freund oder Kollege in einer intensiven Zwei-Spieler-Welt von Kopf-an-Kopf-Kämpfen. Nur ein Vorgeschmack des bald erscheinenden, mit Leistungsmerkmalen vollgepackten, Modem und 8-Spieler, LAN (engl. Local Area Network) NetMech-Produktes! Die NetMech Demo wurde nicht auf Deutsch übersetzt. Aller Text und Audio sind noch in English.

Installation der NetMech-Demo

Mindestanforderungen: 100% Hayes-kompatibles Modem (9600 Baud) –oder– Serielles Schnittstellenkabel (für Null-Modem-Spiel) –oder– IPX mit NetBios Netzwerk (für Netzwerk-Spiel). Sie brauchen 12MB auf Ihrer Festplatte um die NetMech Demo zu installieren.

Bitte folgen Sie diese Schritte: 1) Legen Sie die MechWarrior 2 CD in Irh CD-Laufwerk. 2) Um die NetMech Demo zu installieren, geben Sie bitte den folgenden Befehl ein: **netinst [Quell-Laufwerk] [Ziel-Laufwerk]**

Die NetMech Demo wird in den NETMECH-Verzeichnis des ausgewählte Laufwerk installiert.

Verbindung über das Netzwerk

Um *NetMech-Demo* über ein LAN (engl. Local Area Network) zu spielen, richten Sie zunächst Ihre Netzwerkkommunikation wie folgt ein.

HINWEIS: Die folgenden Schritte müssen von beiden Spielern unabhängig durchgeführt werden, soweit dies nicht anderweitig beschrieben wird.

1) Prüfen Sie, daß Sie und Ihr Gegner mit dem Netzwerk verbunden sind. Hinweis: Wenn Sie ein Novell Netzwerk verwenden, wird dies normalerweise durch das Ausführen von STARTNET aus dem Verzeichnis \NWCLIENT geprüft. Wir empfehlen jedoch, daß Sie Ihren Netzwerkadministrator wegen des richtigen Verfahrens für den Start Ihres IPX-Netzwerkes ansprechen.
2) Wechseln Sie in das Novell-Verzeichnis und führen Sie NetBIOS aus. Dann wechseln Sie in das NETMECH-Verzeichnis, geben den Befehl **NETB2** ein, gefolgt von der Socket-Nummer der Netzwerkgruppe, die die beiden Spieler benutzen sollen. (Die Socket-Nummer ist ein eindeutiger Kommunikationskanal, der verhindert, daß gleichzeitige Spiele auf dem gleichen Netzwerk miteinander in Konflikt geraten). Wenn Sie zum Beispiel in dem Socket Nummer 1 spielen wollen, geben Sie den Befehl **NETB2 1** ein und drücken Sie die Taste **Enter**.
3) Sobald die Netzwerkverbindung hergestellt ist und Sie sich in dem Chat-Feld mit dem anderen Spieler verständigen können, drücken Sie die Taste **ESC**, um das NETB2-Chat-Feld zu verlassen.
4) Geben Sie an der DOS-Eingabeaufforderungsmarke den Befehl **NETDEMO** . Dann erscheint der Einführungsbildschirm der *NetMech-Demo.* Sobald der Einführungsbildschirm aufhört, sich weiterzubewegen, drücken Sie eine Taste, um zu dem Hauptbildschirm von *NetMech* zu gelangen.
5) Der Hauptbildschirm fragt an der Eingabeaufforderung **LOGIN:** sofort nach Ihrem MechWarrior Rufzeichen. Geben Sie Ihren Pilotennamen ein und drücken Sie die Taste **Enter**.
6) Dann überprüft die *NetMech-Demo, ob Sie* NetBios mit einem NETB2-Treiber geladen haben. Wenn dies der Fall ist, drücken Sie die Taste **Enter**. Wenn NetBios nicht geladen worden ist und Sie fortsetzen, kann das Ergebnis nicht vorhersagbar sein.
7) Sobald sich beide Spieler gegenseitig in dem Netzwerk lokalisiert haben, erscheint der Auftragskonfigurationsbildschirm der *NetMech Demo* auf den Bildschirmen der beiden Spieler und Sie sind zum Kampf bereit. Lesen Sie bitte auch den Abschnitt **Die NetMech Demo spielen** weiter unten. Viel Glück!

Die NetMech-Demo spielen

1) Sobald die Verbindung über Modem oder Netzwerk eingerichtet ist, können Sie das Chat-Feld in dem Abschnitt **MESSAGES** (MELDUNGEN) des Bildschirmes benutzen, um mit Ihrem Gegner zu kommunizieren (oder ihn zu verhöhnen).
2) Verwenden Sie die Pfeile neben **MISSION**, um die Mission, die Sie beginnen wollen, auszusuchen.

   HINWEIS: Die Auswahl des Auftrages ist synchronisiert. Wenn Sie den Auftrag auf einer Seite der Verbindung ändern, wird die Mission auf dem Bildschirm des anderen Spielers ebenfalls geändert. Bevor Sie die Mission starten, müssen Sie sich über die Mission einigen.
3) Verwenden Sie die Pfeile in dem Abschnitt **MECHS**, um den ’Mech zu wählen, den Sie einsetzen wollen, während Ihr Gegner dasselbe vor dem Start macht.
4) Sobald Sie und Ihr Gegner den Auftrag und die BattleMechs, die zu führen sind, gewählt haben, betätigen Sie **LAUNCH** (STARTEN), um die Einstellungen des Auftrages zu bestätigen und springen in *NetMech.*

NETMECH-DEMO FORTSETZUNG...

VERBINDUNGSAUFBAU ÜBER MODEM ODER NULLMODEM

Zum Spiel der *NetMech-Demo* über Modem müssen Sie zunächst eine Verbindung aufbauen.

ACHTUNG: Soweit nicht ausdrücklich anders angegeben, müssen beide Spieler unabhängig voneinander die folgenden Schritte durchführen.

1) Legen Sie fest, welcher Spieler „anruft“ und welcher den Anruf empfängt. Vergewissern Sie sich danach, ob Ihr Modem EINGESCHALTET (falls extern) oder bereit zur Initialisierung ist.
2) Geben Sie im NETMECH-Verzeichnis **MS** ein. Damit rufen Sie die Modemliste der *NetMech-Demo* auf.
3) Drücken Sie **E** für die erste Eintragung und befolgen Sie die Anweisungen am unteren Bildschirmrand. Geben Sie nur die verlangten Informationen ein:
   - **Name:** Geben Sie den Namen der Person ein, mit der Sie in Verbindung treten wollen, und drücken Sie **Enter**.
   - **Port:** Sie benötigen die Nummer des COM-Ports, an den Ihr Modem angeschlossen ist. Geben Sie die entsprechende Nummer zwischen 1 und 8 ein und drücken Sie **Enter**.
   - **Baud:** Geben Sie als Baudrate **9600** ein und drücken Sie **Enter**. MERKE: Um diese DEMO zu spielen, MÜSSEN Sie mit 9600 Baud arbeiten.
   - **Telefon:** Hier wird darüber entschieden, wer den Part des Anrufers übernimmt, und wer den Anruf empfängt. Als Anrufer geben Sie die Telefonnummer des Empfängers ein und drücken **Enter**. Als Empfänger lassen Sie dieses Feld frei und drücken nur **Enter**. (Das Programm setzt daraufhin „Empfang“ ein.)
     Drücken Sie anschließend noch mehrere Male **Enter**, um die angezeigten Grundeinstellungen zu übernehmen. MERKE: Sofern Sie noch keine Erfahrung in der Manipulation von Modemstrings besitzen, sollten Sie die Informationen zu #AT, Dial und CMD unverändert übernehmen.
4) Nach Abschluß der Eingaben für die Modemliste, drücken Sie **C**, um diese Verbindung auszuwählen. Damit kehren Sie zu DOS zurück.
5) Geben Sie bei der DOS-Aufforderung **MODEM** ein. Während Ihr Modem versucht, die Verbindung aufzubauen, werden auf dem Bildschirm Initialisierungsdaten angezeigt.

NULLMODEM (DIREKTE SERIELLE VERBINDUNG)

1) Vergewissern Sie sich, daß beide Computer durch ein Nullmodemkabel verbunden sind.
2) Geben Sie zum Verbindungsaufbau ins Verzeichnis **MECH2** und geben Sie **COMIO** ein.
3) Es erscheinen Gesprächsfenster, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, die Verbindung zu überprüfen. Um zum nächsten Schritt zu gelangen, müssen beide Spieler **ESC** drücken. Daraufhin kehren Sie zu DOS zurück.
4) Jetzt können Sie das Spiel starten. Geben Sie **NETDEMO** en. Geben Sie bei der LOGIN-Aufforderung Ihren Pilotennamen ein. Machen Sie weiter wie auf der anderen Seite dieser Karte unter **Das Spiel mit der NetMech-Demo** beschrieben.

Die Tastatur Befehle für die Demo-Versionen unterscheiden sich ein bißchen von den obenden. Sie sind die folgende:

ö = rapid fire (Schnellfeuer)

= chain/group fire (Ketten-/Gruppenfeuer)

- = recenter torso (Torso zentrieren)

CDD-3117-08-3